

Grow!

prospettive

non sei il tuo errore

fatto il meglio
che perfetto

(+)

diffite

fallimento * * esperienza

rent

prova
riprova
fallisci
tenta ancora
fallisci meglio

sbagliando
si crea!



SCUOLA
DI FALLIMENTO
OSA PERDERE PER VINCERE

↓ **Crediamo** nel bisogno di cambiare le lenti attraverso le quali guardiamo il mondo.

Concepriamo la sconfitta come parte integrante della vita.

Rifuggiamo i luoghi comuni su cosa sia il successo.

Cerchiamo alleati che non giudichino ogni nostro abbaglio e **che** ci spingano a puntare più in alto.

Siamo alla ricerca dell'eccezione che disconferma la regola.

Costruiamo luoghi nei quali **gli errori siano** considerati uno scalino per andare più in là.

Pensiamo che la vulnerabilità non sia una debolezza ma la misura della nostra forza.

Crediamo nel principio dell'incertezza e nel bisogno di condivisione.

Alla perfezione preferiamo la verità. Alla razionalità senza anima contrapponiamo la bellezza delle emozioni.

Ammiriamo gli artisti senza copione e i cavalieri erranti. Ci ispiriamo ai folli e a chi non ha paura di rialzarsi dopo ogni caduta.

Abbracciamo chi, nonostante la paura, si assume il rischio di rompere gli argini e disegnare nuovi confini per darsi **una seconda** possibilità.

Facciamo del dubbio la nostra unica certezza.

Crediamo che l'impossibile non sia una utopia.

↓ E che qualunque cosa accada ci sarà sempre, ad aspettarci, una nuova conquista, una nuova **opportunità**, un nuovo inizio.

fallimento * esperienza

gi

gi

|||
errore
non sei il tuo

01

L'errore ci rende imperfetti ma umani.

02

L'errore ci insegna ad accogliere la diversità, ad abbracciare il non convenzionale e la creatività.

03

L'errore è un peregrinare verso una nuova strada non ancora asfaltata, una diversa opportunità ancora invisibile alla mente e al cuore.

04

L'errore è un atto di innovazione, è un pensiero rivoluzionario, è cibo sano per la nostra saggezza.

05

L'errore tragico e inutile, sbaglio vero e proprio, è quello da cui non impariamo nulla su noi stessi e sul mondo, sui nostri limiti e sulle nostre potenzialità.

Mami

on the go

Il fallimento non è mai piacevole
ma è una possibilità da contemplare.

E, se accade, ci può offrire l'opportunità di reinventarci,
di costruire nuovi piani d'azione,
di scoprirci disponibili ad altro,
di lavorare su cose audaci e grandiose.

Ci dà l'occasione di misurare i nostri limiti
e di andare oltre gli ostacoli.

*prova
riprova
fallisci
tenta ancora
fallisci meglio*

festo



SCUOLA
DI FALLIMENTO
OSA PERDERE PER VINCERE

WWW.SCUOLADIFALLIMENTO.COM

$$2+2=5$$



PROPOSTA

Scuola di Fallimento

1. Domanda:
cosa ci insegna la
situazione attuale
e che ruolo gioca la
paura

SITUAZIONE ATTUALE:
cambiamento
RISULTATO TEST

2. Domanda sul significato
del titolo Il fallimento è
rivoluzione

Linearità e Complessità

3. Domanda
Errare è umano e sbagliando
s'impara, allora perché
abbiamo paura di sbagliare

Conoscere
i propri errori (risultato test)
Il gioco come strumento

4. Domanda
Consigli e
strumenti

Prospettiva sbagliata
Aspettativa lontana dalla realtà
Mindset fisso
Paura di scegliere
Questione di genere
Questione culturale



PROBLEMA

In una società in cui vincere sembra essere l'imperativo categorico, in cui il fallimento è considerato una sconfitta, e l'unico modo per essere apprezzati e riconosciuti è vincere ad ogni costo, educare le nuove generazioni al valore della sconfitta e alla sua gestione è una necessità.

A volte la competizione viene esaltata, a partire dalle discipline sportive, e presentata come un elemento fondante della vita adulta; in altri momenti viene demonizzata e c'è quasi un timore nel creare ambiti e situazioni che possano generare conflitto.

Uno dei compiti della scuola e della famiglia deve essere quello di insegnare ai bambini/ragazzi a gestire bene la competizione, a saper perdere e a saper vincere. Ma anche e soprattutto insegnare ai bambini/e e ai ragazzi/e che si può fallire e ricominciare senza che il valore e la dignità ne siano intaccati; che il percorso è più importante del risultato; che ciò che si è appreso lungo la strada, l'impegno e la dedizione hanno un valore maggiore di un semplice voto; che un errore è una opportunità e un modo per essere creativi e che attraverso le sconfitte sarà possibile fare tesoro degli insegnamenti ricevuti.

E che qualunque cosa accada, è possibile cadere, rialzarsi e ricominciare.

PAGINA #1





PROPOSTA

Ideazione e sviluppo di un kit di strumenti (schede didattiche, giochi, esercizi) da distribuire gratuitamente nelle scuole di ogni ordine e grado per riflettere insieme sulle paure, le emozioni, gli errori e costruire insieme a insegnanti e, perché no, i genitori una sana cultura dell'errore in classe e nella vita.

Crediamo sia importante coinvolgere in questa prima fase insegnanti interessati a co disegnare insieme a noi questi strumenti e a sperimentarne il loro uso nelle rispettive classi, anche a distanza.

PAGINA #2

Alla fine della sperimentazione intendiamo raccogliere i risultati per poi, nel 2022, organizzare un convegno sul tema coinvolgendo il Miur.

COSA CHIEDIAMO

La disponibilità alla partecipazione agli incontri on line per conoscere in dettaglio il progetto, partecipare alla costruzione del toolkit e alla sperimentazione, nelle rispettive classi, degli strumenti sviluppati insieme.





GAME SOMMELIER

In cambio della vostra disponibilità mettiamo a disposizione, gratuitamente, il nostro servizio sperimentale di Game Sommelier.

Il game sommelier è un facilitatore ludico, che, attraverso giochi, esercizi o il racconto del suo lavoro, supporta i docenti nello svolgimento della loro lezione offrendo un punto di vista ludico sul tema e per questa via coinvolgere, in modo inaspettato, gli studenti.

PAGINA #2

.....



COME RICHIEDERLO

Scrivendo a info@scuoladifallimento, invieremo un catalogo con la lista di professionisti, il calendario con giorno e orario in cui il professionista si rende disponibile, nonché il numero di ore gratuite che il professionista mette a disposizione.



SCUOLA DI FALLIMENTO

Il modo in cui la gente gioca mostra qualcosa del loro
carattere. Il modo in cui perde lo mostra per intero.
(Harvey B. Mackay)